FRAGMENTS BLUE

フラグメンツ・ブルー

このソフトウェアの「解説書」および "PlayStation 2" の「取扱説明書」に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。「解説書」および「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康のためのご注意

- プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけテレビ画面から離れてください。
- 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。
- プレイするときは健康のため、1 時間ごとに 15 分程度の休憩を取ってください。

光の刺激による発作について

- ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいるという報告があります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。また、プレイ中にこのような症状を感じた場合は、すぐにプレイを中止して医師の診察を受けてください。

こんなときはすぐにプレイを中止する

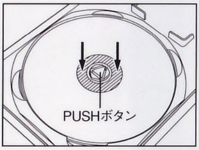
- めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。
- 目、耳、手、腕など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。しばらくしても治らないときは医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

- 骨、関節、指、手などに疾患のある方は、バイブレーション(振動)機能を絶対に使用しないでください。
- 振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として 30 分ごとに休憩を取ってください。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム "PlayStation 2" 専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などに悪い影響を与えたりする場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。●ディスクを "PlayStation 2" にセットするときは、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにセットしてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心から外の方向へ軽く拭いてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤動作や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたり、ななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●ディスクの穴に、指など身体の一部を挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけたりすることがあります。●ディスクは絶対に投げないでください。人体やその他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●ソフトウェアによっては "PlayStation 2" 専用メモリーカード(8MB)、"PlayStation BB Unit"、"PocketStation" などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●"PlayStation 2" をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)につなぐと、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。

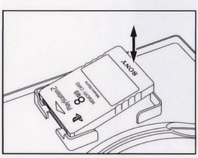


ディスクの取り出し

PUSH ボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがあります。

ディスクの収納方法

ディスクの穴のすぐ外側(斜線部分)を、カチッと音がするまで押し込んでください。ディスクが正しく収納されていないと、割れたり、傷が付いたりする原因となりますのでご注意ください。



メモリーカードの取り出し

右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので、絶対におやめください。

メモリーカードの収納方法

△印の面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込み右端を押し込んでください。

SLPM 66202 / SLPM 66203

FRAGMENTS BLUE

フラグメンツ・ブルー

CONTENTS

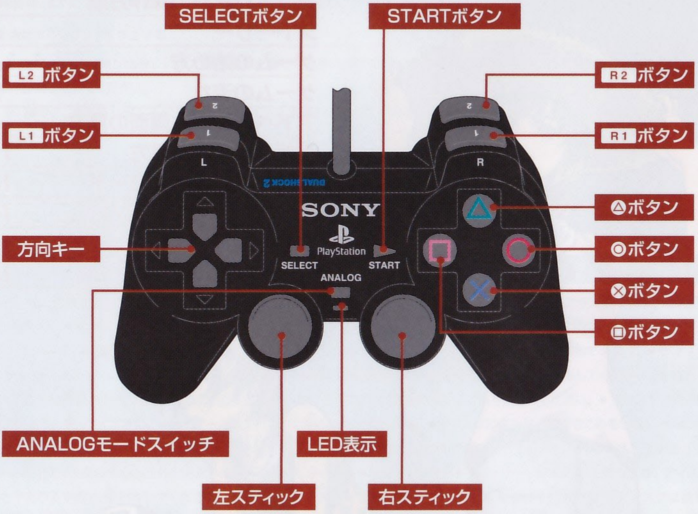


このたびは、“PlayStation 2”専用ソフトウェア『FRAGMENTS BLUE フラグメンツ・ブルー』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前に、この解説書を必ずお読みください。

コントローラの操作方法

このゲームは1人プレイ専用です。また、コントローラ端子1のみに対応なので、必ずコントローラ端子1にコントローラを接続してください。

アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）



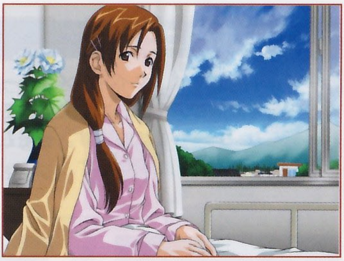
主な操作方法

方向キー	各項目の選択
○ボタン	選択の決定／メッセージ送り／メッセージの全表示
×ボタン	前画面に戻る
△ボタン	履歴参照画面を表示
□ボタン	自動送りのオン・オフ／情報の詳細表示
L1ボタン	上へスクロール／前の画像を見る／メッセージを一時非表示
L2ボタン	上へスクロール
R1ボタン	下へスクロール／次の画像を見る／既読スキップオン・オフ（一度押すとオンになり、既読部分を早送り。メニューか未読で一時止まる。もう一度押すとオフになる）
R2ボタン	下へスクロール／強制スキップ（未読であっても、押している間はスキップ。選択肢が表示されると止まる）
STARTボタン	メニュー表示／SELECTボタンと同時押しでソフトリセット
SELECTボタン	情報参照画面を表示／STARTボタンと同時押しでソフトリセット

※アナログモードには対応していません。LED表示は、常に消灯です。　※左、右スティックは使用しません。
※振動機能の設定はP.14【オプション】で行えます。

ストーリー

「私が落ちた場所、覚えているなら探してください。百花と一緒に」



夏休みのある日、差出人不明の手紙が届いた。手紙にはその一文だけが記され、小さなカギが同封されていた。幼なじみである“矢沢千花”の言葉を思い起こさせるその文面。しかし、それは届くはずのない手紙だった。なぜなら、彼女はすでに病気で亡くなっているのだ。

たちの悪い悪戯なのか、それとも――。

ひさしぶりの故郷――そこには第二の手紙が……



手紙が気になった俺は、久しぶりに故郷へ戻った。そして、2年前に別れたきりの幼なじみ――矢沢百花と再会する。彼女は、例の手紙の差出人である矢沢千花の双子の姉でもある。そして、謎の手紙は、百花のもとへも届いていた。
「鍵を6つ集めれば、願いの叶う幸せの箱が開きます」そう記された手紙には、俺に届いたものと同じ、小さな鍵が同封されていた。いったい誰が、何の目的で？

謎の手紙が示す「箱のゲーム」とは？



決意した俺たちは、手紙に書かれた住所を便りに差出人を探す旅に出発する。その行く先々で、先回りするかのように待ち受けている手紙。やがて浮かび上がってくる「箱のゲーム」という謎の言葉。

はたして、この手紙の差出人は誰なのか？亡くなったはずの千花は、この“ゲーム”に関わっているのか？　そして、謎の手紙に導かれた、終わりの見えない旅の行方は――？

ゲームの始め方

このゲームを遊ぶためには、まずゲームディスクを“PlayStation 2”本体にセットしてから⏻（オン／スタンバイ）／RESETボタンを押してください。タイトル画面が表示されたら、STARTボタンを押してください。

タイトルメニュー

タイトル画面には、タイトルメニューが表示されています。方向キーの左右でメニューから項目を選び、◎ボタンで決定してください。タイトル画面で一定時間入力しないと、デモムービーが始まります。デモムービー中に、◎ボタンまたはSTARTボタンを押すとタイトル画面に戻ります。

New Game
Continue



Extra
Option

New Game
ニューゲーム
新しいゲームを最初から始めるときに選びます。また、初めてこのゲームを遊ぶときは、ここを選択してください。

Continue
コンティニュー
ゲームをセーブデータのあるところから再開するときに選びます。初めてこのゲームを遊ぶときや、デーブデータがない場合は選択できません。

Option
オプション
BGM、VOICEのオン・オフやメッセージ送り、振動機能など、ゲームの設定を行うときに選びます。ゲームの途中でも呼び出すことができます。

Extra
エクストラ
ゲーム中で見たCGやゲーム中で使われている音楽を、鑑賞するときに選びます。ゲームを進めると鑑賞できるCGや音楽が増えていきます。

●システムデータのオートロード

データの記録には、別売の“PlayStation 2”専用メモリーカード（8MB）が必要です。ゲーム起動時に「フラグメンツ・ブルー」のプレイデータがセーブされた“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)がMEMORY CARD差込口に差し込まれていた場合、“システムデータ”の内容がオートロードされます。両方のMEMORY CARD差込口に本ゲームのセーブデータが存在する“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)が差し込まれている場合は、両方の“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)内のデータを反映された内容となります。

ゲームの流れ

このゲームは、ストーリーの進行を楽しみながら、いくつもの選択肢や情報分岐によって、さまざまな物語が語られていくアドベンチャーゲームです。このゲームは、基本的に以下の流れで進みます。

ストーリー（メイン画面）

ゲームのストーリーを進めます。画面に表示される絵やテキスト、音声を使って展開される物語を楽しんでください。通常は◎ボタンを押して場面を進めますが、自動送り機能をオンにすれば操作する必要もありません。



▽

行動選択分岐

ストーリーを進めていくと、選択肢による行動の選択を行う場面が現れます。場面の状況に合わせて、より良い行動を選択してください。





GOOD

選択した行動が正しい場合や、とくに問題がない場合は、選択肢に沿って物語が進行します。

BAD

選択した行動が間違っている場合は、謎も解明されないままゲームが終了することもあります。

▽

情報合成分岐

ストーリーが進むと、主人公は多くの情報を得ていきます。ある場面に遭遇すると、それらの情報を組み合わせることで先へ進めます。





GOOD

正しい組み合わせで情報を選択すると、ストーリーを先へと進めることができます。

BAD

情報を間違えると再選択になるか、ゲーム終了／バッドストーリーに進む場合があります。

▽

エンディングへ

アドベンチャー画面の見方

ゲームの中心となるアドベンチャー画面では、絵やメッセージなど、ストーリーを進行させるために必要なさまざまな情報が表示されます。また、場面によっては選択肢が現れて、行動を選ぶ必要もあります。

メイン画面

アドベンチャー画面の多くが、メイン画面と呼ばれるストーリーを進める画面になります。主人公のモノローグやキャラクターのセリフなど、各種のメッセージが表示されます。メッセージの末尾にメッセージ送りアイコン（黒い逆三角形）が現れたら、◎ボタンを押してください。次のメッセージが表示され、場面を進めることができます。



メイン画面での操作

方向キー	選択
◎ボタン	メッセージ送り・決定・メッセージ全表示
×ボタン	未使用
△ボタン	履歴参照画面の表示
□ボタン	自動送りオン・オフ
L1ボタン	メッセージを一時非表示
L2ボタン	未使用
R1ボタン	既読スキップオン・オフ（一度押すとオンになり、既読部分を早送り。メニューか未読で一時止まる。もう一度押すとオフになる）
R2ボタン	押している間は強制スキップ（未読であっても押している間はスキップ。選択肢が表示されると止まる）
STARTボタン	メニュー表示／SELECTボタンと同時押しでソフトリセット
SELECTボタン	情報画面への切り替え／STARTボタンと同時押しでソフトリセット

●行動選択

ストーリーを進めていくと、主人公の行動を選ぶ選択肢が表示されることがあります。その場面の状況を考え、より良いと思う選択肢を方向キーの上下で選び、○ボタンで決定してください。選んだ行動によってストーリーは変化します。選んだ選択肢によっては、物語が終了する場合もあります。

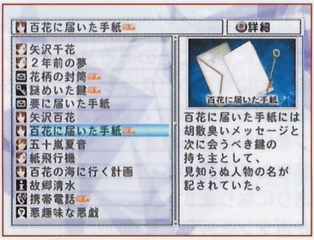


●情報参照

ストーリーを進めていく途中で、ジングルが鳴ることがあります。これは、新しい情報が得られたことをプレイヤーに知らせるものです。入手した情報は、情報参照画面で確認することができます。SELECTボタンを押すと、画面表示は情報参照画面に切り替わります。

新しい情報には「new」マークがついています。方向キーの上下でカーソルを移動させ、気になる情報を確認してください。また、□ボタンを押せば、カーソルのある情報についてさらに詳細情報を見ることができます。「new」マークの付いている情報の詳細情報を確認すると、「new」マークは消えます。

情報参照画面で✕ボタンを押すと、メイン画面に戻ります。情報は行動選択時にも必要です。ジングルが鳴ったら確認しておきましょう。

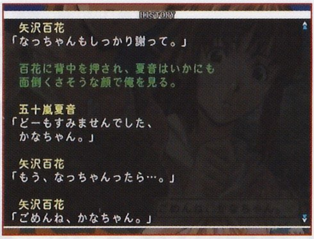




●履歴参照

△ボタンを押すと、履歴参照画面が表示されます。履歴参照画面では、これまでのストーリーの流れや、選択した行動などをある程度遡って参照できます。また、スキップで見逃したセリフの確認も可能です。

履歴参照画面では、文字の色でそのテキストの種類がわかります。黄色の文字がキャラクターの名前で、その下に白い文字で表示されているのがキャラクターのセリフです。緑色の文字が主人公のモノローグのメッセージ、青色の文字が選択肢から選んだ行動です。



●自動送り

メッセージの表示を自動に送る機能です。□ボタンを押すと、自動送り機能のオン・オフを切り替えられます。オンにすると、メッセージ送りアイコンが横向きの黒三角になり、○ボタンを使用せずにストーリーを進めることができます。メッセージ止める場合は、□ボタンを押して自動送り機能をオフにしてください。



●既読スキップ

すでに見たことのあるメッセージの表示を、自動的に早送り（スキップ）できる機能です。R1ボタンを押すと既読スキップのオン・オフを切り替えられます。オンの状態では、選択肢または未読のメッセージが表示されるまで早送りになります。また、既読スキップ中に、何かボタンを押しても機能が解除されます。



●強制スキップ

すでに見たことのあるメッセージだけでなく、すべてのメッセージの表示を、強制的に早送り（スキップ）できる機能です。R2ボタンを押している間は、強制スキップがオンの状態になります。ただし、強制スキップがオンでも、選択肢が表示される場合は止まります。



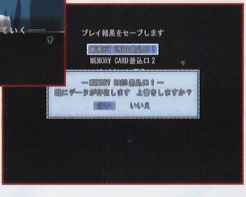
マルチエンディングについて

このゲームは、選択肢の選び方によって、通常のエンディングではない終わりかたを迎える場合があります。このとき、システムファイルへデータをセーブするかどうかを尋ねてきます。セーブをしておけば、そこまで見たCGや音楽などの情報をシステムファイルに記録し、「Extra（エクストラ）」で鑑賞することができます。忘れずにセーブしておいてください。



▲選択肢を間違えると早々にストーリーが終わることがあります。

▼データのセーブについて尋ねてくるので、「はい」を選びます。



情報選択画面の見方

このゲームには、「情報合成分岐システム」と呼ばれるシステムが採用されていて、ストーリー展開上の重要な場面では情報合成画面が表示されます。ここで合成する情報が正しいと、新たな展開が開けます。

情報合成画面

情報合成画面では、自動的に登録されている情報の中から、1つまたは2つの情報を組み合わせます。まず、情報一覧から状況に合った情報を方向キーで選び、◎ボタンで決定します。必要な情報が1つの場合は、次の画面に切り替わります。情報が2つ必要な場合は同様にもう1つを選択し、2つの情報は合成され次の画面に切り替わります。

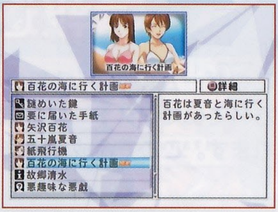


情報合成画面での操作

方向キー	上下で情報の選択／左右で選択した情報の枠の切り替え
◎ボタン	情報の確定
×ボタン	未使用
△ボタン	履歴参照画面の表示
□ボタン	情報の詳細表示
L1ボタン／L2ボタン	1画面下にスクロール
R1ボタン／R2ボタン	1画面上にスクロール
STARTボタン	メニュー表示／SELECTボタンと同時押しでソフトウェアリセット
SELECTボタン	STARTボタンと同時押しでソフトウェアリセット

●情報の入手

合成可能な情報の入手は、ゲーム中で自動的に行われます。ストーリーで何らかの新しい情報がもたらされたときに、情報入手を示すジングルが鳴り、情報一覧に「new」と付いた新たな情報が追加されます。ここで扱っている情報とは、情報参照画面で見られるものと同じものです。



●情報の確認

情報合成画面では、情報の内容を確認することができます。情報一覧の情報を方向キーで選択すると右側に情報の概要が表示されます。ここで、□ボタンを押すと、情報の詳細について見ることができます。同じ名前の情報でも、追加情報により「new」と付いて新しくなっていることもあります。



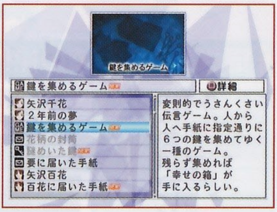
●情報の合成

情報合成画面で情報を合成する場合、合成する情報の枠が1つの場合は、情報を選択して◎ボタンで決定するとストーリーが分岐します。枠が2つの場合は、情報を選んだ後にもう1つ情報を選択してください。どちらの場合も選んだ情報が正しければ、ストーリーが新たな展開へと進みます。



●情報の再合成

合成用に選んだ情報が正しくない場合は、ストーリーは進まずに再度情報合成画面に戻ります。先ほど選んだ情報は灰色に変っているので、それとは異なる情報をもう一度選びます。2つを組み合わせる場合、どちらか一方を変えても構いません。選択によっては､バッドストーリーへ進むこともあります。



ジョイン・フラグメンツ・システム

情報合成分岐システムとは、ジョイン・フラグメンツ・システム（Join Fragments System）とも呼ばれ、物語の中から得られる情報のさまざまな「断片（フラグメンツ）」を、プレイヤーが場面の状況に合わせて選んでいくシステムで、合成した情報が正解の場合のみ新たな展開へと進むことができます。

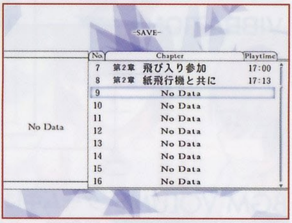


ゲームのセーブ／ロード

ゲームのプレイデータは“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)に記録できます。セーブしたデータをロードして、そのデータの状況からゲームを再開することができます。

ゲームのセーブ

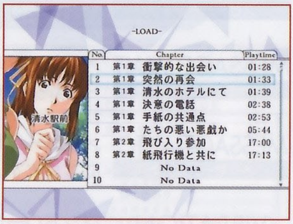




ゲームをセーブするためには、まずSTARTボタンを押してメニュー画面を呼び出します。メニュー画面には、「セーブ」、「ロード」、「オプション」、「セーブして終了」の4つの項目があります。ここでセーブを選ぶと、SAVE画面に切り替わります。方向キーでデータの空いている場所か、必要なくなったデータを選び、◎ボタンを押してください。データをセーブしていいか尋ねてくるので、「はい」を選ぶと、データがセーブされます。⊗ボタンでゲームに戻りましょう。

また「セーブして終了」を選ぶと、セーブした後にタイトル画面に戻ります。いったんゲームを終了させたいときには、こちらを選んでください。

ゲームのロード



ゲームをセーブするためには、まずSTARTボタンを押してメニュー画面を呼び出します。「ロード」を選ぶとLOAD画面が表示されるので、方向キーでロードしたいデータを章とタイトルから選び、◎ボタンで決定してください。データをロードする場合は、左側に表示されるサムネールや、右側のプレイ時間なども参考にすると、間違えずにゲームを再開できます。

また、タイトル画面で「Continue」を選んだ場合のロードの方法も、これと全く同じです。

※データセーブ／ロードのときの注意

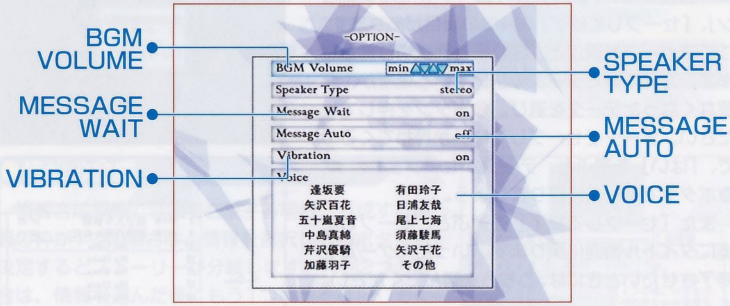
データのセーブ／ロードは、MEMORY CARD差込口に差し込まれた“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)で行います。ゲームを始めるときは、必ずMEMORY CARD差込口に“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)を差し込むようにしてください。セーブ中に“PlayStation 2”本体の電源を切ったり、“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)の抜き差しをしないでください。データの記録には、空き容量399KB以上が必要です。

OPTION(オプション)

タイトル画面の「Option」か、ゲーム中のメニュー画面から「オプション」を選ぶと、オプション画面が表示されます。オプション画面では、ゲームが遊びやすくなる、さまざまな設定を行うことができます。

オプション画面

オプション画面では、以下の6つの項目が表示されます。ここでは、それぞれの項目で設定できる内容について簡単に紹介します。



BGM VOLUME
BGMボリューム

ゲーム中に流れるBGMの音量を調整できます。音量の段階は5段階で、○ボタンを押すと順番に変っていきます。

SPEAKER TYPE
スピーカータイプ

音声をプレイ環境のスピーカータイプに合わせます。ステレオ（STEREO）にするかモノラル（ MONO）にするか選べます。

MESSAGE WAIT
メッセージウエイト

メッセージの表示のしかたを設定します。オンにすると、メッセージが少しずつ表示され、オフでは一度に表示されます。

MESSAGE AUTO
メッセージオート

メッセージを自動で表示するかを設定できます。オンで自動表示になります。この機能はメイン画面の□ボタンと同じ機能です。

VIBRATION
バイブレーション

コントローラの振動機能を設定します。オンにすると振動機能を使用するよう設定されます。オフでは振動機能を使用しません。

VOICE
ボイス

それぞれのキャラクターのセリフの音声を設定します。キャラクターごとにオン・オフができます。オフにすると名前の表示が黒から灰色に変ります。もう一度選ぶと、オンに戻ります。

EXTRA(エクストラ)

タイトル画面の「Extra」を選ぶと、エクストラモードへと画面が切り替わります。エクストラモードでは、CGを鑑賞できるAlbumモードと音楽を鑑賞できるSoundモードを楽しむことができます。

Albumモード

Albumモードでは、ゲーム中に見たことのあるCG画面を、自由に鑑賞することができます。画面に表示されたタグからAlbumモードを選ぶと、鑑賞可能なCGのサムネールが、一覧で表示されます。方向キーで見たいCGを選んで○ボタンを押してください。選んだCGが画面いっぱいに表示されます。ここでR1ボタンを押すと次のCGが表示され、L1ボタンを押すと前のCGが表示されます。

サムネールの右下に表示されている「3／3」などの数字は、そのCGの「見られるバリエーションの数／全バリエーションの数」を表しています。バリエーションを見るには、CGが表示されている状態で、○ボタンを押してください。さらに、○ボタンを押すたび順送りにバリーエションが切り替わっていきます。また、△ボタンを押すと逆順にバリエーションが切り替わります。





Soundモード

Soundモードでは、ゲーム中に流れているさまざまな音楽を、自由に鑑賞することができます。画面に表示されたタグからSoundモードを選ぶと、音楽の名称の一覧が表示されます。聴いてみたい音楽を方向キーで選び、○ボタンで決定してください。選んだ音楽が流れます。途中で止めたいときは、✕ボタンを押してください。



キャラクター紹介

このゲームには、主人公ほか多くのキャラクターが登場します。主人公と行動を共にする幼なじみやその親友、そして亡くなったはずの女性など、物語を彩るリアルなキャラクターたちを一部紹介します。

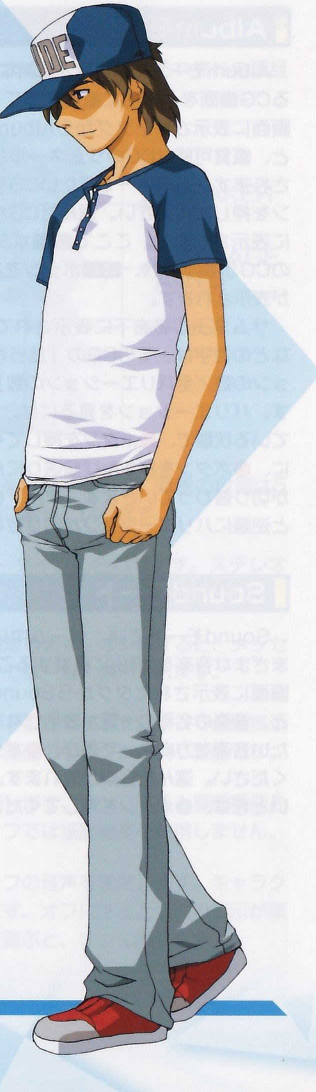
逢坂 要　おうさか かなめ

　このゲームの主人公。都内の高校に通う高校生。百花と千花の幼なじみで、2年前、両親の仕事の事情により遠方へ引っ越した。以前は子供っぽい熱血漢だったが、今はずいぶん大人びて落ちついたようにみえる。物事や他人に対して、客観的な、一歩引いた態度を取り、口数も少なくない。引っ越す前は、姉妹から『かなちゃん』と呼ばれていた。意外に照れ屋で、本質的にはやさしくお節介。

CV：楠田敏之





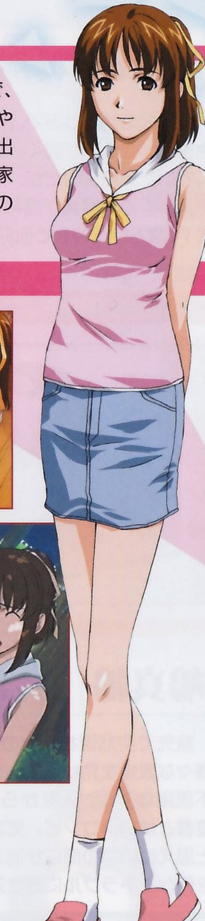


矢沢百花

やざわ ももか

清條高校二年。主人公の幼なじみで、心優しく純粋な少女。大人しく、やや内向的な性格で、本心をあまり表に出さず、人に合わせようとする。読書家で、学校の成績は優秀。いつも親友の夏音と行動を共にしている。

CV：植田佳奈











CV：森永理科

清條高校二年。積極的で活発なバスケ部所属のスポーツ少女。弱きを助け、強きを挫く。即断即決の行動主義者。口は悪いが竹を割ったような性格のため人気者だが敵も多い。百花とは高校に入ってからの親友。

いがらし なつね

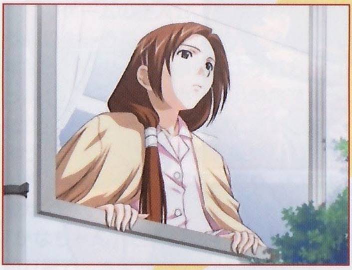
五十嵐夏音

矢沢千花　やざわ ちか



主人公の幼なじみで、百花の双子の妹。生まれつき心臓が弱く、入退院を繰り返していた。現実的だが、本質的にロマンチスト。心臓移植が間に合わず、2年前に14歳という若さで他界している。

CV：能登麻美子



中嶋真綿　なかじま まわた



旅先で突然現れた女の子。神出鬼没で、様々な表情を見せる、とらえどころのない不思議な少女。人をからかうのが好きで、夏音とはいいコンビ。気まぐれで、居たかと思えばいつの間にか消えて、主人公たちを何かとトラブルに巻き込んでくれる。

CV：飯塚雅弓

加藤羽子　かとう うこ



主人公が最初に訪れる教会で、以前シスターをしていた女性。現在はボランティア活動に勤しんでいる。明朗快活なお姉さん的性格。子供達だけで旅をしている要達を心配して、「私が付いていないと……」と保護者的ニュアンスで旅に同行する。

CV：川澄綾子

逢坂 要役	……………楠田敏之
矢沢百花役	……………植田佳奈
五十嵐夏音役	……………森永理科
矢沢千花役	……………能登麻美子
須藤駿馬役	……………相田さやか
芹沢優騎役	……………佐久間紅美
中嶋真綿役	……………飯塚雅弓
加藤羽子役	……………川澄綾子
有田玲子役	……………小清水亜美
日浦友哉役	……………青山桐子
尾上七海役	……………松来未祐



2005年12月7日CDリリース

1.フラグメンツ・ブルー OPENING曲
2.夏のクラクション（稲垣潤一のカバー曲）
3.フラグメンツ・ブルー（カラオケ）

- 発売元：有限会社ターゲット・イノベーション
- 販売元：株式会社プライエイド・レコーズ／ユニバーサルミュージック株式会社
- 価格 1,200円（税込）

品番=INCA-3004

●本商品に関するお問い合わせ先
TEL. 052-760-0890（月曜～金曜　11時～17時）

SLPM 66202 / SLPM 66203